

APLIKASI PENGENALAN TANAMAN OBAT TRADISIONAL



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan informatika**

Oleh :

**RINO AGUS PRATOPO
L200140092**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI PENGENALAN TANAMAN OBAT
TRADISIONAL**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

RINO AGUS PRATOPO
L200140092

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Azizah Fatmawati, S.Kom., M.Cs

NIK. 1198

HALAMAN PENGESAHAN

Pengenalan Tanaman Obat Tradisional

OLEH

RINO AGUS PRATOPO

L200140092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 13 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Azizah Fatmawati, S.T., M.Sc
(Ketua Dewan Penguji)
2. Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dimas Aryo Anggoro, S.Kom., M.Sc
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Nurriyatna, S.T., M.Sc., Ph.D
NIK 881



Ketua
Program Studi Informatika

Retno Nugroho, M.Sc., Ph.D
NIK 970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 21 Juni..... 2019

Penulis



RINO AGUS PRATOPO

L200140092



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia, Web: <http://informatika.ums.ac.id>, Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

No Surat 12.4/A.4- 0.3/inf-FK1/VIII/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Rino Agus Pratopo
NIM : L200140092
Judul : Aplikasi Tanaman Obat Tradisional
Program Studi : Informatika
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 8 agustus 2019

Biro Skripsi Informatika


Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?s=1&u=1057550080&lang=en_us&o=1158459104

feedback studio | APLIKASI PENGENALAN TANAMAN OBAT TRADISIONAL | -- /0 | 57 of 116 | ?

APLIKASI PENGENALAN TANAMAN OBAT TRADISIONAL

Abstrak

Tanaman obat tradisional cenderung jarang dikenal masyarakat baik di perdesaan maupun perkotaan. Bahkan ada tanaman herbal yang sebenarnya bermanfaat tetapi dianggap tanaman liar sehingga banyak yang terbuang sia-sia. Banyak artikel tentang tanaman obat yang dicatat dalam suatu buku akan tetapi masyarakat cenderung tidak ada waktu untuk mencari manfaat dari tanaman obat tersebut dikarenakan tampilan yang masih sangat sederhana dan kurangnya minat membaca buku pada masyarakat. Merujuk dari problema tersebut, serta semakin berkembangnya teknologi maka perlu adanya suatu aplikasi yang menunjukkan pentingnya tanaman obat pada masyarakat. Aplikasi ini bertujuan untuk menjelaskan manfaat tanaman obat tradisional. Aplikasi *smartphone* berbasis *android* menjadi salah satu solusi. Mengingat *smartphone* sekarang sudah menjadi satu kebutuhan *primer* bagi masyarakat yang praktis dan bisa digunakan kapanpun. Tahapan dari penelitian ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian. Aplikasi ini dikembangkan dengan *construct 2* sebagai *framework*, *corel draw x7* dan *photoshop* untuk desain gambar pada aplikasi. Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* dimana semua skenario yang diujikan mendapat hasil valid. Kemudian pengujian kuesioner kepada masyarakat umum mendapatkan skor presentase tertinggi sebesar 76,25%. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional sehingga membantu masyarakat dalam memahami manfaat berbagai jenis tanaman obat.

Kata Kunci: Aplikasi, Kesehatan, Tanaman Obat, Tradisional.

Match Overview

22%

1	ojs.unud.ac.id Internet Source	3%	>
2	docplayer.info Internet Source	3%	>
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%	>
4	Submitted to Universita... Student Paper	2%	>
5	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	1%	>
6	ejournal.stkipsantupaul... Internet Source	1%	>
7	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	1%	>
8	www.agrofarm.co.id Internet Source	1%	>

Page: 1 of 14 | Word Count: 2704 | Text-only Report | High Resolution On

APLIKASI PENGENALAN TANAMAN OBAT TRADISIONAL

Abstrak

Tanaman obat tradisional cenderung jarang dikenal masyarakat baik di perdesaan maupun perkotaan. Bahkan ada tanaman herbal yang sebenarnya bermanfaat tetapi dianggap tanaman liar sehingga banyak yang terbuang sia-sia. Banyak artikel tentang tanaman obat yang dicatat dalam suatu buku akan tetapi masyarakat cenderung tidak ada waktu untuk mencari manfaat dari tanaman obat tersebut dikarenakan tampilan yang masih sangat sederhana dan kurangnya minat membaca buku pada masyarakat. Merujuk dari problema tersebut, serta semakin berkembangnya teknologi maka perlu adanya suatu aplikasi yang menunjukkan pentingnya tanaman obat pada masyarakat. Aplikasi ini bertujuan untuk menjelaskan manfaat tanaman obat tradisional. Aplikasi *smartphone* berbasis *android* menjadi salah satu solusi. Mengingat *smartphone* sekarang sudah menjadi satu kebutuhan *primer* bagi masyarakat yang praktis dan bisa digunakan kapanpun. Tahapan dari penelitian ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian. Aplikasi ini dikembangkan dengan *costruct 2* sebagai *framework*, *corel draw x7* dan *photoshop* untuk desain gambar pada aplikasi. Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* dimana semua skenario yang diujikan mendapat hasil valid. Kemudian pengujian kuesioner kepada masyarakat umum mendapatkan skor presentase tertinggi sebesar 76,25%. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional sehingga membantu masyarakat dalam memahami manfaat berbagai jenis tanaman obat.

Kata Kunci: Aplikasi, Kesehatan, Tanaman Obat, Tradisional.

Abstract

Traditional medicinal plants tend to be rarely known to the public in both rural and urban areas. There are even herbal plants that are actually beneficial but are considered wild plants that are wasted so much. Many articles about medicinal plants are recorded in a book but people tend to have no time to look for benefits of these medicinal plants because the simple appearance and the lack of public interest in reading books. Referring to the problem, and with the development of technology, it is necessary to have an application that can shows the importance of medicinal plants to the community. This application aims to explain the benefits of traditional medicinal plants. Android-based *smartphone* application is become one of the solutions. Considering that *smartphones* have become one of the primary needs for the public that is practical and can be used at any time. The stages of this study include needs analysis, system design, implementation and testing. This application was developed with *Costruct 2* as a *framework*, *Corel Draw X7* and *Photoshop* to design images in the application. Testing this system used the *black box* method where all tested scenarios get valid results. Then the questionnaire testing to the public gets the highest percentage score of 76,25%. Final result of this research is the application to introduce the traditional medicinal plants to help the public in understanding the benefits of various medicinal plants types.

Keywords: Application, Health, Medicinal Plants, Traditional

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara tropis yang sangat terkenal akan rempah-rempah dan berbagai jenis tanaman. Sejak dulu nenek moyang bangsa Indonesia menggunakan tanaman obat sebagai obat untuk berbagai jenis penyakit. Pembudidayaan tanaman obat tradisional masih sangat minim, karena masyarakat modern saat ini lebih memilih obat kimia yang mudah didapatkan daripada menggunakan ramuan herbal dari tanaman obat.

Menurut Putri dkk (2014), Penggunaan obat tradisional di Indonesia sudah berlangsung sejak ribuan tahun yang lalu, sebelum obat-obatan modern ditemukan dan dipasarkan. Pemanfaatan berbagai tanaman sebagai obat sudah dijadikan budaya secara turun temurun oleh sebagian besar masyarakat khususnya di Indonesia. Pengetahuan tentang pemanfaatan tanaman obat tersebut merupakan warisan budaya bangsa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang diwariskan secara turun-temurun hingga ke generasi sekarang, sehingga tercipta berbagai ramuan tumbuhan obat yang merupakan ciri khas pengobatan tradisional Indonesia.

Nurgiyatna dkk (2013), Tanaman obat sekarang ini sangat sulit ditemukan karena banyaknya lahan yang dijadikan gedung-gedung, dan industri. Sehingga hanya sedikit saja lahan yang dapat dimanfaatkan sebagai lahan untuk pembudidayaan tanaman obat, dan belum adanya kesadaran masyarakat tentang manfaat tanaman obat tradisional yang ada di sekitar lingkungan kita. Di zaman yang semakin modern dan teknologi yang semakin canggih membuat obat-obatan kini lebih mudah dibuat oleh banyak perusahaan obat. Sehingga Obat tradisional kini semakin ditinggalkan oleh kalangan pekerja terutama pekerja kantoran yang memiliki jadwal padat.

Nugroho (2017), potensi tumbuhan obat di kawasan hutan Indonesia sangat tinggi karena tingginya tingkat keanekaragaman hayati terutama pada hutan tropis yang belum teridentifikasi. Selain itu, di Indonesia masih terdapat sejumlah hutan primer yang masih terjaga. Luas kawasan hutan di Indonesia cukup signifikan sebagai penyedia tumbuhan obat potensial. Menurut statistik kehutanan luas total kawasan konservasi di Indonesia adalah 27.4 juta ha, hutan lindung 29.6 juta ha, hutan produksi terbatas 26.8 juta ha, hutan produksi tetap 29.2 juta ha dan hutan produksi konversi 13.1 juta ha.

Hanifuddin (2017), Aplikasi tanaman obat keluarga dapat diterapkan pada smartphone berbasis android dikarenakan smartphone maupun gadget berbasis android merupakan perangkat komunikasi dan multimedia yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini, maka dari itu dalam penerapannya aplikasi ini dapat memberikan manfaat serta pengetahuan mengenai manfaat dari tanaman obat.

Android adalah sistem operasi *open-source* untuk *smartphone*, *PDA (Personal Digital Assistant)*, dan perangkat seluler lainnya. Sangat mudah untuk dikembangkan dan fleksibel karena sangat portabel, menyesuaikan dengan struktur yang berbeda. (Hssina, Erritali, Bouikhalene, & Merbouha, 2014).

Kurangnya tingkat pengetahuan dan pembudidayaan tanaman obat di kalangan masyarakat tidak lepas dari minimnya media dan informasi yang menyediakan artikel atau informasi tentang tanaman obat tradisional. Adapun aplikasi pengenalan tanaman obat yang sudah ada akan tetapi belum tersosialisasikan dan masih ada yang perlu diperbaharui. Hal yang membedakan aplikasi tanaman obat tradisional ini dengan aplikasi serupa sebelumnya yaitu adanya fitur video, kuis dan *game*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengetahuan masyarakat tentang jenis dan kegunaan tanaman obat tradisional akan semakin bertambah. Aplikasi berbasis android ini mudah dalam pengoperasian dikemas dengan tampilan menarik dan user *friendly*, diharapkan user yang menggunakannya akan tertarik dengan fitur-fitur didalamnya sehingga semakin menumbuhkan minat user untuk membudidayaan tanaman obat tradisional.

2.METODE

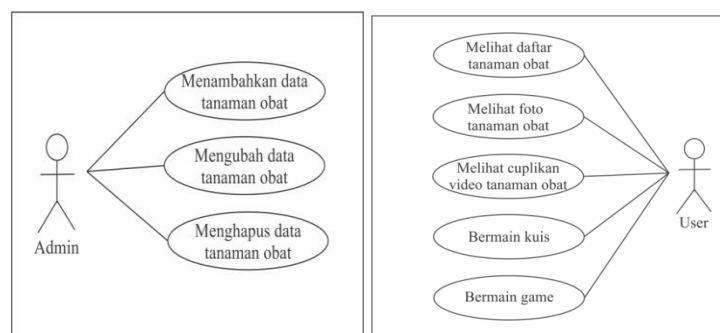
Pengembangan aplikasi pengenalan tanaman obat ini meliputi tahap analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian.

2.1 Analisa kebutuhan

Analisa kebutuhan meliputi kebutuhan data, pengambilan data dilakukan dengan metode pengumpulan data sekunder. Data yang dikumpulkan berupa daftar tanaman obat tradisional, foto tanaman obat dan video tanaman obat.

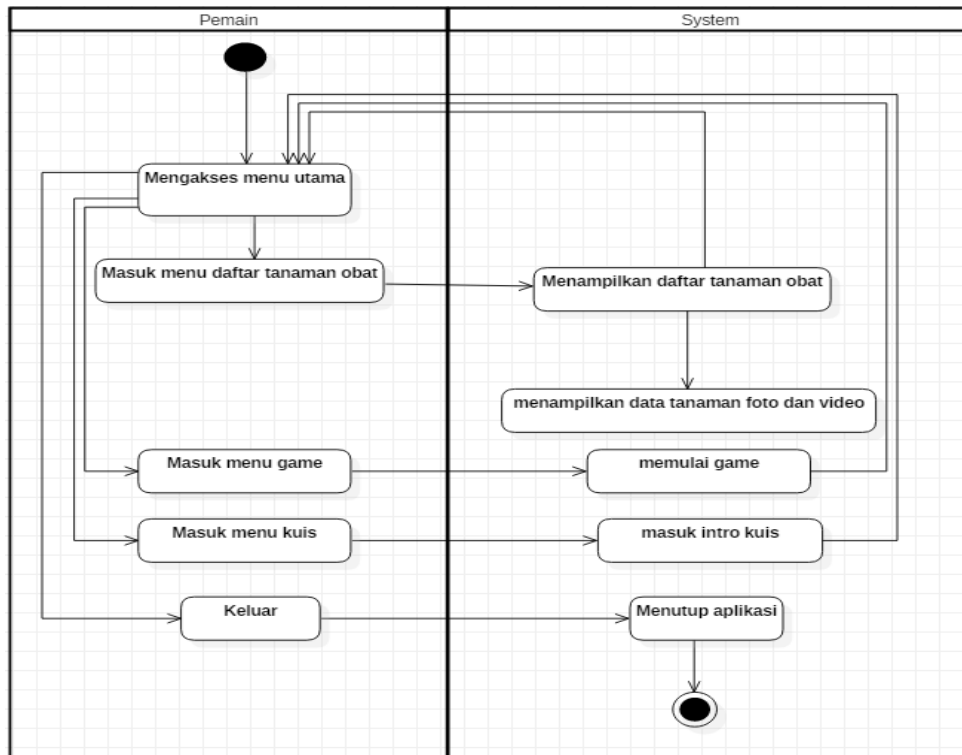
2.2 Perancangan Sistem

Dalam upaya memberikan kemudahan penulis untuk mengembangkan aplikasi ini, dibuatlah rancangan berupa *use case diagram* dan *activity diagram*.



Gambar 1. *Use case diagram*

Gambar 1 adalah sebuah *use case diagram*, dimana terdapat dua aktor yaitu admin dan user. Admin dapat menambah data, mengubah dan menghapus data. Sedangkan user dapat melihat daftar tanaman obat, foto dan cupilkan video serta bermain kuis dan game.



Gambar 2. Activity diagram

Gambar 2 merupakan *activity diagram* dimana user dapat memilih menu yaitu daftar tanaman, game, kuis dan info creator.

2.3 Implementasi

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam perancangan *game* meliputi 2 komponen yaitu *software* dan *hardware*. Penggunaan *software* untuk mendukung pengembangan aplikasi ini meliputi (a) *CorelDraw X7* untuk membuat desain *layout* aplikasi, (b) *Potoshop* untuk membuat desain karakter *game*, (c) *Construct 2* sebagai *software* untuk mmbuat aplikasi.(d) Kine master sebagai *software* untuk *edit* video.

Dari segi *Hardware* dibutuhkan (a) prosesor intel Core i3-3217U @1,80 GHz, Hardisk 500 GB, RAM 2 GB, (b) *Smartphone* xiaomi redmi note 5 RAM 3 GB.

2.4 Pengujian

Pengujian *black box* serta kuesioner akan dilakukan terhadap aplikasi pengenalan tanaman

obat tradisional ini. Kuesioner akan menilai tingkat kepuasan dari pengguna dan pengujian *black box* akan menguji kelancaran kerja dari aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Aplikasi

3.1.1 Halaman *home*

Aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional dijalankan menggunakan perangkat *smartphone redmi note 7* dimana perangkat ini mempunyai versi *android 8.1.0 oreo*. Kemudian akan dijelaskan hasil dari pengembangan aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional.

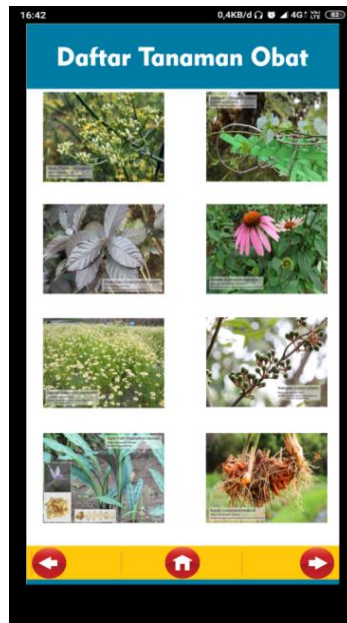


Gambar 3. Halaman *home*

Gambar 3 adalah tampilan halaman *home aplikasi*. Dalam halaman tersebut menampilkan pilihan menu aplikasi meliputi daftar tanaman obat, *game*, kuis dan tentang aplikasi.

3.1.2 Halaman daftar tanaman obat

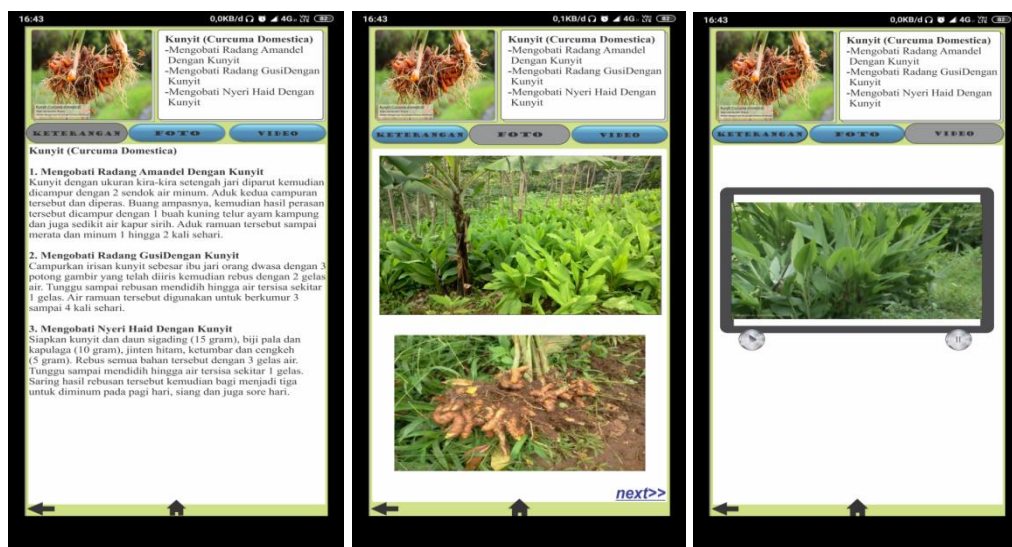
Gambar 4 adalah tampilan daftar tanaman obat. Dalam daftar tersebut terdapat berbagai macam jenis tanaman obat dimana jika *user* memilih salah satu dari tanaman tersebut maka akan diarahkan ke halaman menu selanjutnya. Tombol *navigasi* di bawah gambar meliputi sebelah kiri tombol untuk kembali, tengah tombol ke halaman *home*, kanan tombol untuk ke daftar tanaman selanjutnya.



Gambar 4. Halaman daftar tanaman obat

3.1.3 Halaman daftar tanaman, foto dan video

Gambar 5.a halaman daftar tanaman merupakan tampilan halaman keterangan tanaman obat tradisional. Dalam halaman tersebut pengguna dapat melihat keterangan dari tanaman obat disertai fungsi dan cara mengolahnya. Gambar 5.b Halaman foto tanaman obat merupakan tampilan halaman foto tanaman obat tradisional. pada halaman tersebut pengguna dapat melihat berbagai koleksi foto dari tanaman. Gambar 5.c Halaman video adalah tampilan halaman video daftar tanaman obat. Pada halaman ini pengguna bisa melihat cuplikan video yang diambil dari *youtube*.



(a) Daftar tanaman

(b) Foto

(c) Video

Gambar 5. Halaman daftar tanaman, foto dan video

3.1.4 Halaman kuis

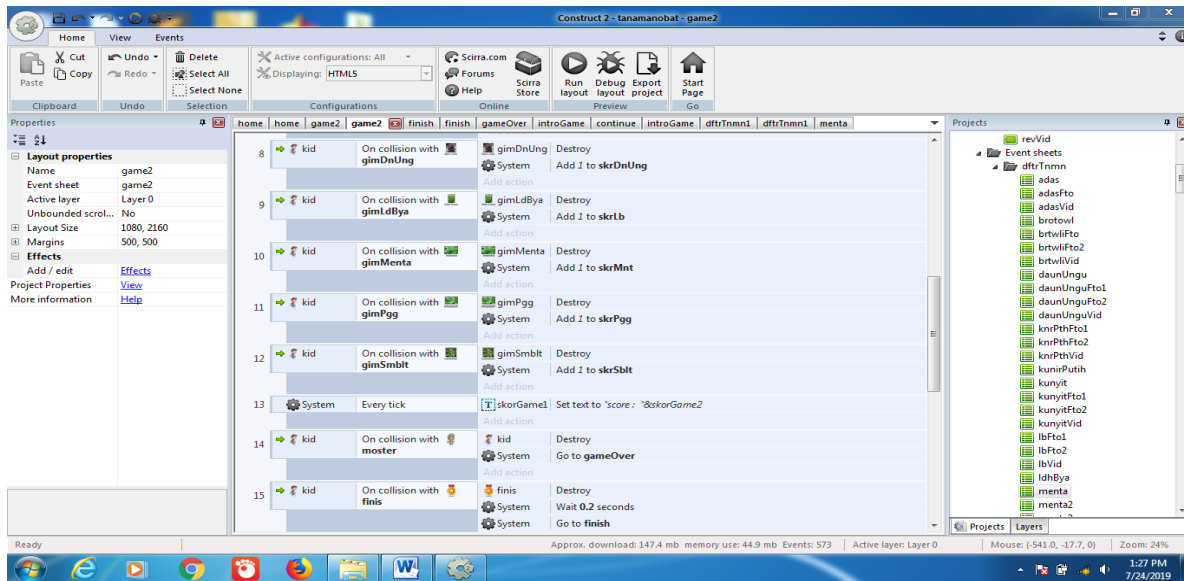
Gambar 6.a adalah tampilan halaman intro kuis. Gambar 6.b adalah halaman kuis. Gambar 6.c menunjukkan halaman skor kuis. Pada halaman tersebut adalah rangkaian pada saat pengguna ingin memulai dan menjawab soal kuis, dimana pertama pada saat masuk menu kuis pengguna akan ditunjukkan peraturan kuis pada Gambar 6.a. Selanjutnya Gambar 6.b user mulai mengerjakan kuis. Di akhir kuis pengguna bisa melihat total *score* yang diperoleh pada Gambar 6.c.



Gambar 6. Halaman kuis

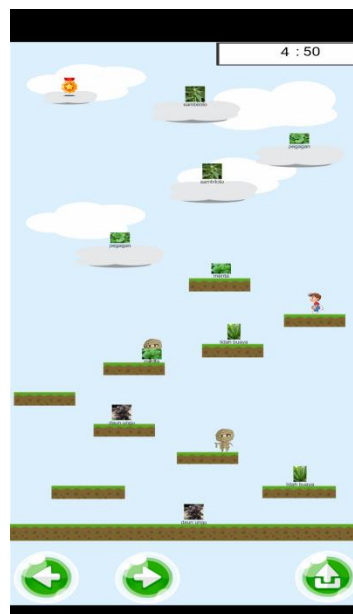
3.1.5 Halaman *game*

Gambar 7 adalah salah satu kode program *game* yang menampilkan bagaimana karakter akan mengambil tanaman obat, ketika berhasil mengambil 1 tanaman kemudian menjadi *score* dan menampilkannya di halaman *finish*. Pembuatan *aplikasi* ini menggunakan *construct 2*, yang kemudian diexport menjadi *file android* melalui *website 2 apk builder*.



Gambar 7. Kode program game

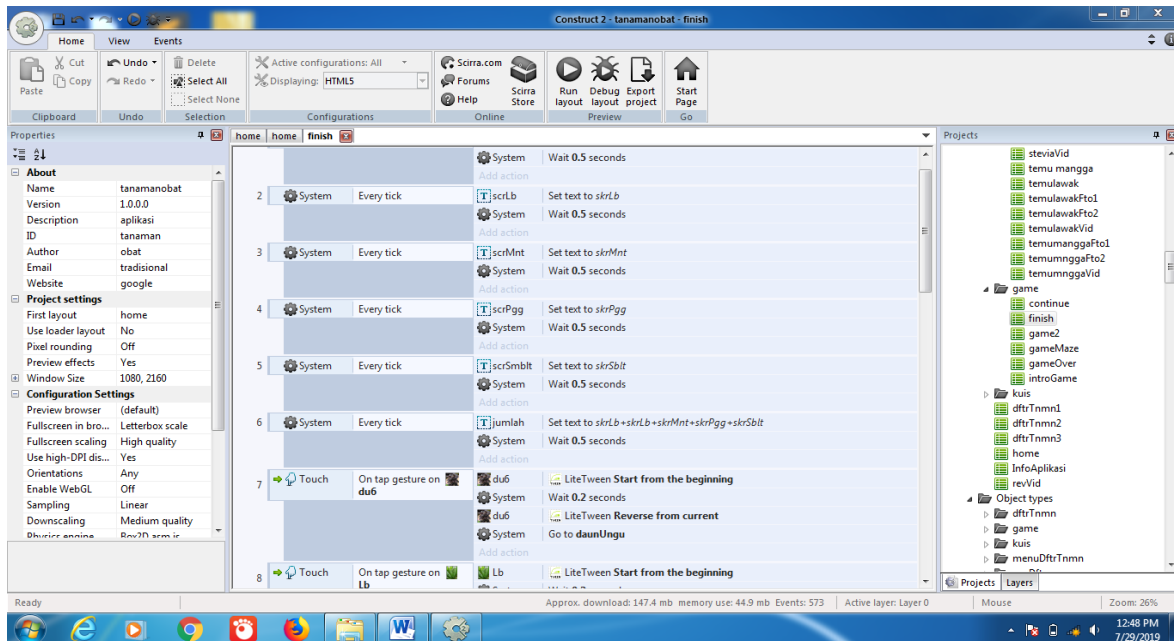
Gambar 8 menunjukkan tampilan *game* pada *aplikasi*, pengguna dapat memainkan *game* tersebut dengan *navigasi icon* dibagian bawah layout. Mulai dari sebelah kiri *Icon left* untuk maju kekiri, *icon right* untuk maju kekanan, sedangkan *icon up* untuk melompat.



Gambar 8. game

3.1.8 halaman *finish*

Gambar 9 adalah kode *program score*, pada kode *program* ini menunjukkan bagaimana cara menampilkan *score* pada halaman *finish*. Mulai dari cara menampilkan *score* 1 sampai *score* 5 kemudian semua *score* tersebut dijumlahkan dan menampilkan hasil akhir *score* pada kolom jumlah.



Gambar 9. Kode program *score*

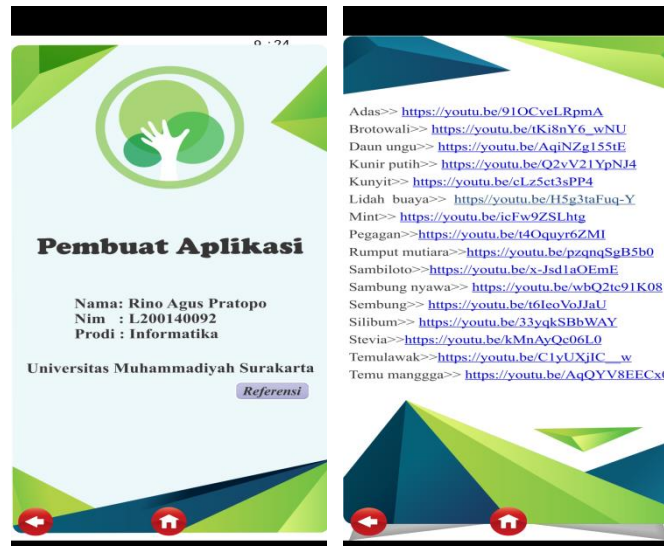
Gambar 10 adalah Halaman *finish*, *layout* ini menampilkan *score* hasil akhir dari *poin* atau tanaman yang berhasil dikumpulkan dari game. *Score* 1 sampai *score* 5 tersebut adalah *poin* yang diperoleh dari tanaman yang dikumpulkan pada *game*, total poin yang didapat kemudian akan muncul pada jumlah *score*.



Gambar 10. halaman *finish*

3.1.9 Halaman info *creator*

Gambar 10 adalah halaman info pembuat *game*, halaman ini menjelaskan cuplikan dari info pembuat *aplikasi* dan juga *referensi video* pada *aplikasi* yang diambil dari *youtube*. *Link* di *layout referensi* tersebut merupakan *credit* dari cuplikan video dari *aplikasi* dimana pengguna dapat melihat video *full* di *yotube* melalui *link* tersebut.



(a) creator

(b) referensi video

Gambar 11. Halaman info creator

3.2 Hasil Pengujian

Tabel 1. Pengujian *black box* aplikasi tanaman obat tradisional.

Yang Uji	Pengujian	Input	Output	Hasil
Menu awal	Tombol daftar tanaman obat	Tekan tombol daftar tanaman obat	Menuju ke halaman Daftar tanaman obat	Valid
	Tombol <i>game</i>	Tekan tombol <i>Game</i>	Menuju ke halam menu <i>game</i>	Valid
	Tombol tentang aplikasi	Tekan tombol tentang aplikasi	Menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi dan fungsi tombol	Valid
	Tombol keluar	Tekan tombol Keluar	Keluar dari <i>aplikasi</i>	Valid
Daftar tanaman obat	Tombol gambar tanaman	Tekan tombol gambar tanaman	Menuju ke halaman keterangan tanaman Obat	Valid
	Tombol kembali	Tekan tombol kembali	Menuju halaman sebelumnya	valid
	Tombol home	Tekan tombol home	Menuju halaman home aplikasi	valid
	Tombol <i>next</i>	Tekan tombol <i>next</i>	Menuju halaman daftar tanaman obat selanjutnya	valid
	Tombol foto	Tekan tombol foto	Menuju halam foto tanaman	valid
	Tombol video	Tekan tombol video	Menuju halaman video tanaman	valid

	Tombol keterangan	Tekan tombol keterangan	Menuju halaman keterangan tanaman	<i>valid</i>
Kuis	Tombol <i>start</i> kuis	Tekan tombol <i>start</i> Kuis	Menuju ke halaman soal kuis	<i>Valid</i>
Game	Tombol <i>start</i> game	Tekan tombol <i>start</i>	Memulai <i>game</i>	<i>Valid</i>
	Tombol next game	Tekan tombol next	Menuju ke <i>game</i> level berikutnya	<i>Valid</i>

Berdasarkan hasil pengujian *black box* dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi tombol dari aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun hasil pengujian *black box* tersaji pada Tabel 1.

Selanjutnya pengujian dengan metode kuesioner. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan mengetahui tanggapan dan tingkat kepuasan pengguna dalam menjalankan aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional. Kuesioner diujikan kepada 20 responden yang merupakan masyarakat umum.

Berikut adalah cara perhitungan persentase interpretasi. Perhitungan akan dihitung dengan rumus pada Persamaan (1)-(4)

$$\text{Skor tertinggi (SMax)} = 4 \times n = 4n(SS) \dots \dots \dots (1)$$

n = 5 total responden yang memberikan penilaian

$$n = 5$$

$$\text{Skor terendah (Smin)} = 1 \times n = 1n(STS) \dots \dots \dots (2)$$

n = total responden yang memberikan penilaian

$$n = 5$$

$$\text{Jumlah skor} = 4 \times n(SS) + 3 \times n(S) + 2 \times n(TS) + 1 \times n(STS) \dots \dots \dots (3)$$

$$\text{Persentase interpretasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{S_{max}} \times 100\% \dots \dots \dots (4)$$

Berikut contoh cara perhitungan pada pernyataan 1:

Diketahui :

$$n = 5 \text{ orang}$$

$$S_{max} = 4 \times 5 = 20$$

$$S_{min} = 1 \times 5 = 5$$

Pernyataan 1 :

$$SS = 3, S = 2, TS = 0, STS = 0$$

$$\text{Jumlah skor} = (4 \times 3) + (3 \times 2) + (2 \times 0) + (1 \times 0) = 18$$

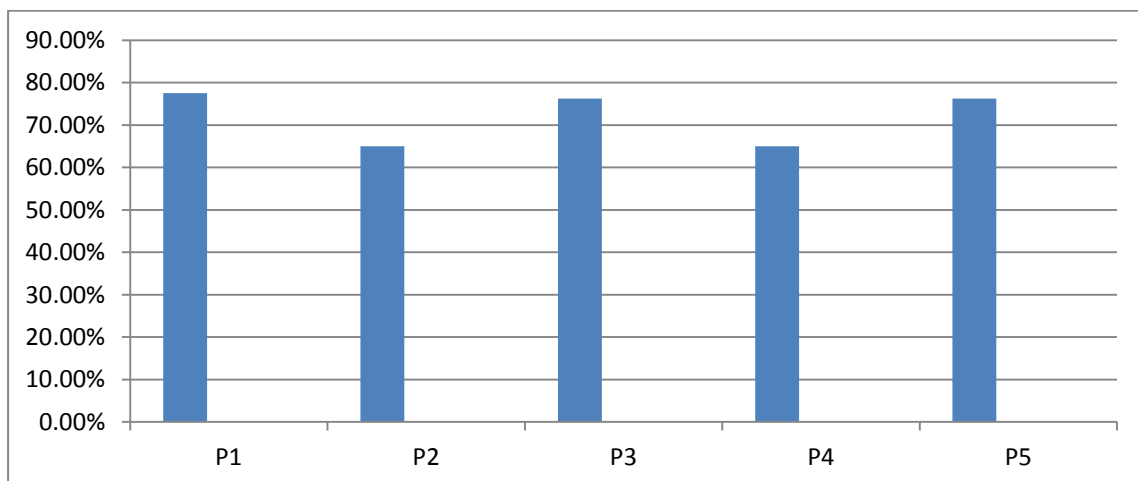
Maka, Persentase interpretasi = $\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$

Tabel 2. Pernyataan hasil kuisioner

No	Kode Soal	Jumlah Jawaban				Jumlah Score	Presentasi Implementasi
		SS(4)	S(3)	TS(2)	STS(1)		
1	P1	5	12	3	0	62	77,5%
2	P2	4	12	4	0	52	65%
3	P3	6	9	5	0	61	76,25%
4	P4	4	9	7	0	52	65%
5	P5	5	10	5	0	61	76,25%
Total						288	
Rata-Rata						57.6	72%

Keterangan kode :

- P1 : Saya rasa aplikasi mudah dioperasikan SS : Sangat Setuju
P2 : Saya rasa informasi yang disajikan lengkap S : Setuju
P3 : Perpindahan halaman dari halaman pertama ke halaman yang lain berjalan baik TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
P4 : Saya rasa akan sering menggunakan aplikasi ini
P5 : Saya menemukan berbagai informasi dari aplikasi ini



Gambar 12. presentase pengujian kuisioner

Hasil dari pengujian yang sudah dilakukan tersaji pada Tabel 2 bahwa persentase interpretasi tertinggi yaitu 77,5% yang terdapat pada pertanyaan P1 sedangkan persentasi terendah yaitu 65% terdapat pada pertanyaan P2 dan P4. 77,5% responden menyatakan bahwa sistem ini mudah untuk digunakan, 65% menyatakan bahwa informasi yang disajikan lengkap, 76,25%

menyatakan bahwa akan sering menggunakan sistem ini, 55% menyatakan bahwa perpindahan halaman pertama ke halaman lain berjalan baik, 65% menyatakan bahwa akan sering menggunakan aplikasi ini, 76,25% menyatakan bahwa terlalu menemukan berbagai informasi dari aplikasi ini. Persentase interpretasi disetiap pernyataan pada kuesioner didapat angka rata-rata persentase interpretasi 72%, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju dengan dikembangkannya aplikasi tanaman obat tradisional.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional memiliki 3 menu pilihan yaitu menu daftar tanaman (di dalam menu ini terdapat berbagai macam daftar tanaman obat tradisional lengkap dengan kumpulan foto disertai cuplikan video), menu game (menu ini memiliki 2 buah fitur yaitu kuis dan game), menu tentang aplikasi (menu ini berisi keterangan tombol dalam aplikasi dan info pembuat aplikasi).

Berdasarkan hasil dari metode pengujian *black box* yang dilakukan dapat diketahui bahwa aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional berjalan baik pada saat penggunaannya. Untuk pengujian dengan menggunakan kuesioner dilakukan kepada 20 responden dengan hasil presentase dari masing-masing pernyataan yang diajukan bahwa aplikasi mudah dioperasikan 77,5%, informasi yang disajikan lengkap 65%, perpindahan halaman dari halaman pertama ke halaman yang lain 76,25%, Saya rasa akan sering menggunakan aplikasi ini 65%, menemukan berbagai informasi dari aplikasi ini 76,25%. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi pengenalan tanaman obat tradisional berjalan baik sesuai yang diharapkan, meski demikian terdapat kekurangan dalam hal kelengkapan informasi maupun tampilan yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanifuddin M.A (2017). "Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga Berbasis Android.", Skripsi, TI, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Hssina, B., Erritali, M., Bouikhalene, B., & Merbouha, A. (2014). "Edugame an Android game for teaching children", *International Journal of Innovation and Applied Studies*, 9(4), 1531.
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung

Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert”.
Transistor Elektro dan Informatika, 1(2), 2-12.

Nugroho A.W (2017). “Review: Konservasi Keanekaragaman Hayati Melalui Tanaman Obat Dalam Hutan Di Indonesia Dengan Teknologi Farmasi: Potensi Dan Tantangan.”, *Jurnal Sains dan Kesehatan*, Vol 1, No 7.

Nurgiyatna, Nurhasanah, P.P, & Supardi, A (2013). “Aplikasi Ramuan Obat Tradisional Untuk Mengatasi Aneka Penyakit Berbasis Mobile Android.”

Putri, N.K.S.C, Sudana, A.A.K.O, & Putra, I.K.G.D (2014). “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Tanaman Obat Tradisional Berbasis Android. MERPATI VOL. 2, NO. 3.